PlayStation
PAL
FORMULA 1
1
PSYGNOSIS
CREATIONS
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation. • Read the PlayStation Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. • Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos.

© 1996 Psygnosis Ltd. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Psygnosis Ltd. Developed by Bizarre Creations.Licensed by FOCA to Fuji Television.This program has been produced with the Dolby Surround encoding system, and is fully compatible with stereo or monaural reproduction. Dolby and the DD are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation.

1 Player | Memory Card 1 block | Link Cable 2 Consoles | Optional Controller SLEH-0003

SLES-00298

QSOUND VIRTUAL AUDIO
GUIDE TO OPTIMAL LISTENING

Congratulations! The FORMULA 1 game you have purchased incorporates QSound Virtual Audio from QSound Labs Inc. QSound is a patented, innovative process that creates a dramatically enhanced soundfield extending far beyond the bounds of regular stereo. The result is an audio experience of unparalleled realism.

The following guidelines will help you get the maximum benefit from QSound Virtual Audio.

Since QSound is a stereo process, you will need a stereo playback system. The aim of the following suggestions is simply to set up your system symmetrically, so that both left and right speakers are similarly arranged.

Both speakers should be placed at the same distance from the listening position. Make sure both speakers are at the same angle. (Facing straight forward or turned slightly toward the listening position; whichever is your preference.) Arrange both speakers at the same height.

Your speakers should not be too far apart.

If your system has a balance control, be sure it is centered. If, on the other hand, each speaker has its own volume control, adjust them so that the speakers are as closely matched in relative volume as possible.

Although enhancement can be heard off axis, dramatic sound localization will be heard when you are centered between the speakers. By taking a little time to set up your system properly, you will maximize your enjoyment of the QSound audio enhancement built into FORMULA 1.

QSound Labs, Inc. Calgary AB, Canada 403.291.2492
© 1995 QSound Labs, Inc. All rights reserved.

FORMULA 1

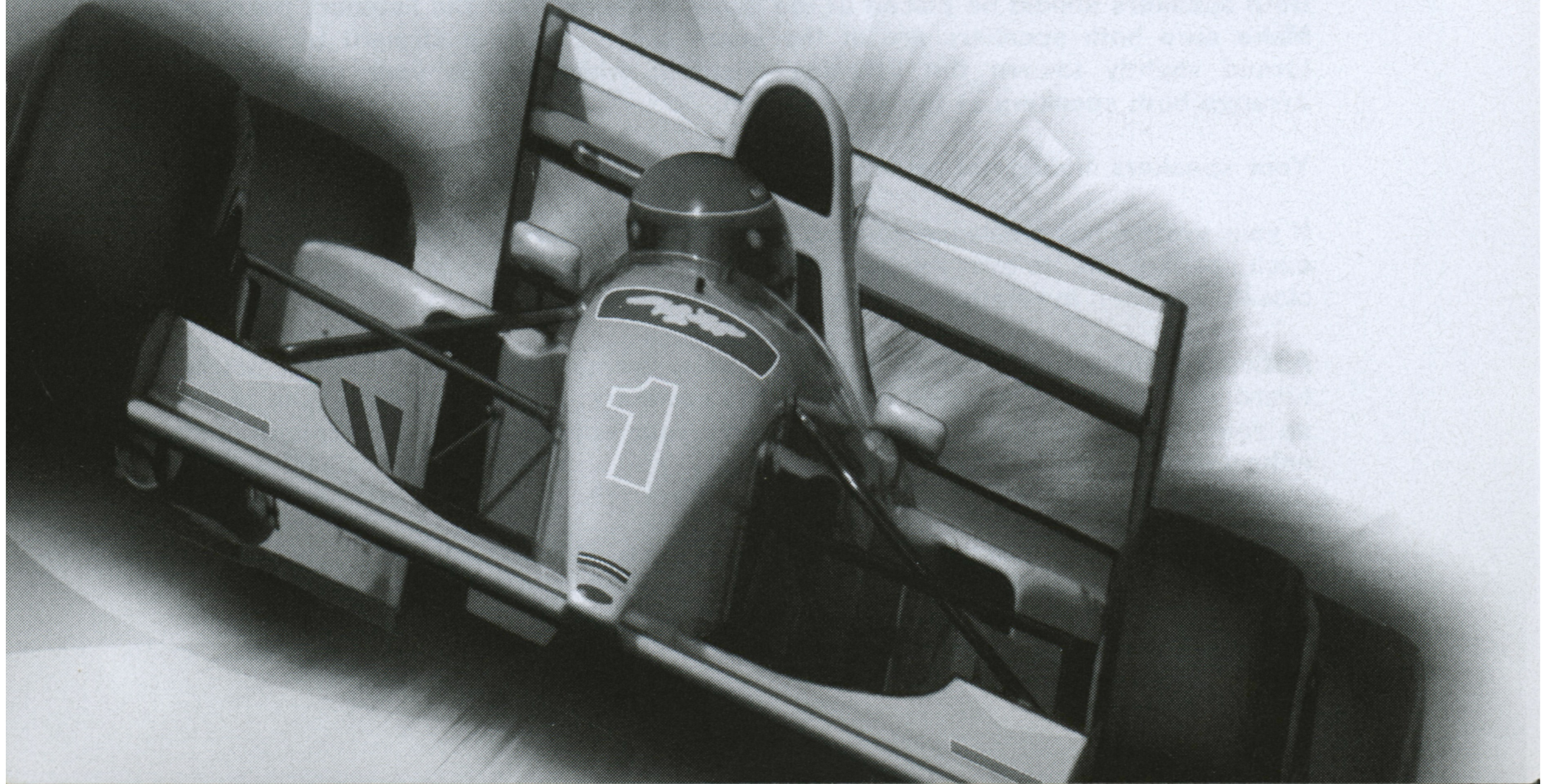
Welcome to Formula 1 - the ONLY official Formula 1 racing game for the PlayStation™.

Experience the glamour and excitement of a full F1 season as you take on the formidable challenge issued by the biggest names in Formula 1 competition. Schumacher or Hill? Hakkinen or Herbert? The choice is yours as you take your pick from

13 teams, 35 drivers and 17 circuits

in an attempt to win the most coveted title in modern motor racing -

FORMULA 1 WORLD CHAMPION.



THE STARTING GRID

To load and run Formula 1 on your PlayStation™, follow these simple instructions.

1. Set up your PlayStation™ in accordance with the instruction manual supplied with the system.
   It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory cards once the power has been turned on.

2. Insert Controller 1 into Controller port 1 on your PlayStation™.

3. Follow your system directions to open the disc cover and place the CD onto the bed of the drive, ensuring the printed side faces upwards.

4. Close the Disc cover and switch the system on to begin play.

RED LIGHT!!

Okay, you're all set up, and ready to race. Get the engine revving, hit the redline and get it on...

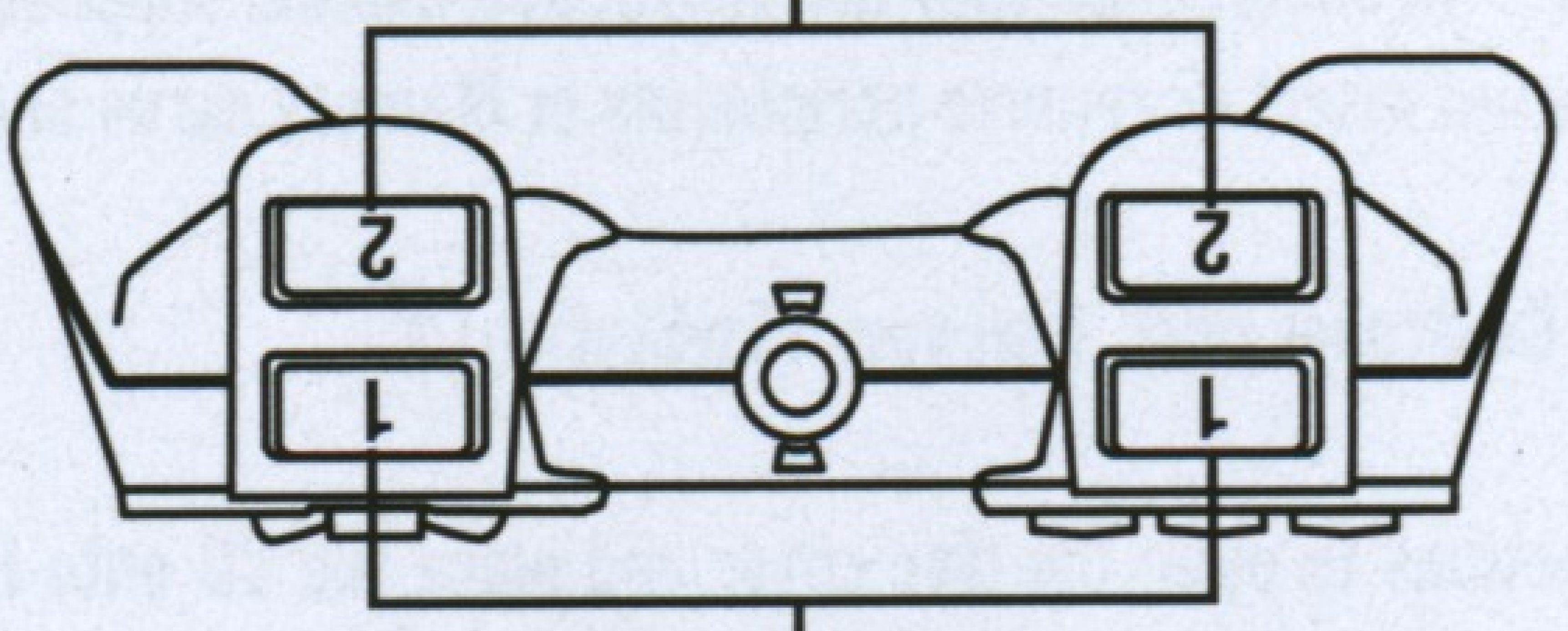
GREEN LIGHT!!!

Formula 1 has two game environments, the menus and the races. When in the menu system, use the Directional buttons on your Controller to move the highlighting effect over the option of your choice. Press the X button to select the option currently highlighted.

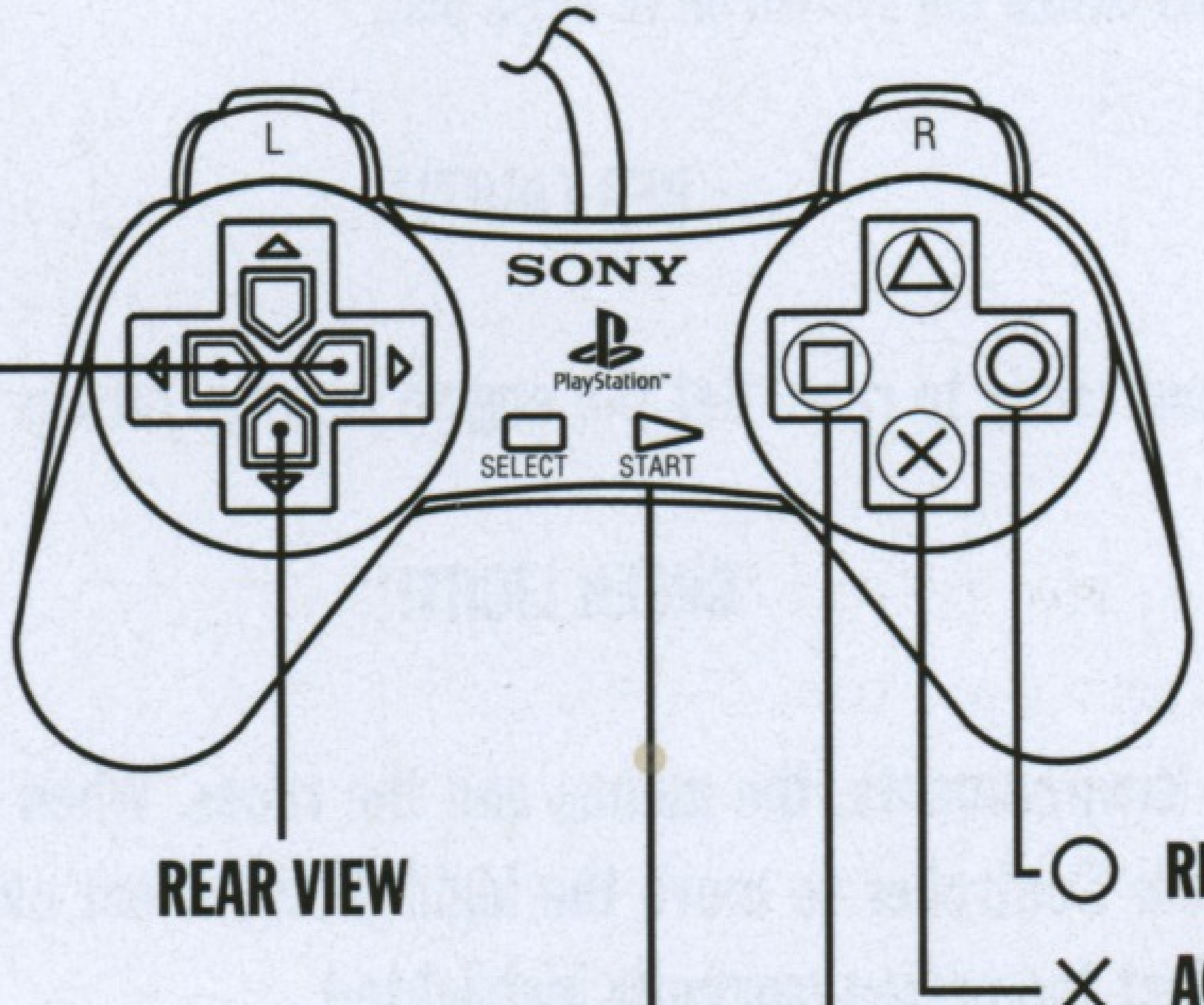
GO!!!!

IN GAME CONTROLS

Front View



Top View



N.B.
This is the default Controller set up.

THE F1 RACING MENUS

Once loaded, the game will allow you to choose between an English, French, German, Spanish or Italian language version. Use the left or right Directional buttons on your Controller to scroll through the choices. Press the X button to select the language of your choice. This is followed by the intro. sequence and then the licence screen. Press the X button on your Controller if you wish to bypass the intro. after which you will be taken on to the main menu screen.

In the main menu screen use the Directional buttons on your Controller to move the highlighting effect and then press the X button to implement your choices.

Select One Player to begin a new one player race. Select Two Player to begin a new two player race via the Link cable. Select Quick Race if you want to get straight into an arcade style single race with a pre-set choice of team, driver and track. Select Options to access the Game Options screen. Select Resume to resume either a current championship that you have exited in order to save, or a loaded Memory card championship.

Before the racing begins you may configure the game to suit your personal requirements. To do so simply select Options from the main menu screen. Use the Directional buttons on your Controller to move the highlighting effect around the Game Options screen and press the X button to make your choice. You will then be able to modify a large range of in-game settings, as follows.

Controller

Take your pick from one of eight different pre-set Controller set ups. If you are using an Analog Controller such as neGcon you will be able to access other menu headings to the left of the Controller diagram. Use these to alter a range of settings that are specific to this type of controller.

Formula 1 supports the neGcon, Mad Catz and Per4mer analogue controllers.

Sound

Allows you to adjust the volume levels of the commentary, music, crowd noise and other sound effects. You may also select between Mono, Stereo, Q Sound or Dolby Surround. Enter the CD Player screen to make selections from the track listings.

High Scores

See if you can top the high score table.

Screen Set Up

Allows you to adjust the horizontal and vertical positions of the game window on your television.

Memory Card

Select this to gain access to a sub menu where you can load and save games and carry out other alterations to your Memory card set up. N.B. It is essential that you do not remove or insert a Memory card when the operations below are in progress.

Loading a Game

Insert a Memory card with previously saved games on it into your Console. Using the same highlight and select procedure as above, move from the main menu screen to the Memory card screen. Once there use the up and down Directional buttons on your Controller to move the highlighting effect over the "Load" option. Next, use the left and right Directional buttons to scroll through the list of saved games. Press the X button to select the saved game that you wish to load. Your choice will then be loaded from the Memory card. Return to the Main Options menu by pressing the triangle button on your Controller and then select Resume.

Saving A Game - Championship Racing

If you wish to save a game, ensure that you have a Memory card inserted into your Console. Following the end of a race and the results screen you will be shown an options screen. Using the Directional buttons on your Controller move the highlighting effect over the Return to Front End option and press the X button to select it. This will take you back to the main menu screen. Using the same highlight and select procedure as above, move from the main menu screen to the Memory card screen. Once there use the up and down Directional buttons on your Controller to move the highlighting effect over the "Save" option and press the X button to select it. A slot will appear just to the right of the listed options. Name the slot by using the up and down Directional buttons to scroll through the alphabet and pressing the X button to select each letter. When you have named the slot, press the X button on your Controller and the game will then be saved to that slot. Finally, use the same highlight and select process to choose "Exit" and quit the screen. Select Resume from the main menu if you then wish to continue with the championship.

Saving a Game - Default Options

If you wish to save your default game preference settings choose all your preferred settings in the front end and then save a game named 'Default'. If the PlayStation™ is turned on while the Memory card with the 'Default' save game is in Memory card slot 1 then these settings will be automatically loaded into the front end for you.

Delete

Choose this if you wish to erase previously saved games from your Memory card. Use the same highlight and select procedure as before to choose the game you wish to delete.

Format Card

Select this to format a new Memory card. N.B. You cannot reformat a previously formatted Memory card

Exit

Takes you back one screen. Alternatively you can press the triangle button on your Controller to back up one screen anywhere in the main game menus.

When you have configured the game to your satisfaction, use the Directional buttons to move the highlighting effect over the Exit box and press the X button to select it. This will take you back to the Main Menu screen.

Quick Race

Choose Quick Race for an instant arcade style race with a choice of team, driver and track. Selecting this will take you straight into the game where all options will be the same as the last options chosen.

However, if you choose One or Two Player racing you will then be prompted to decide between Arcade or Grand Prix racing.

Arcade

A style of racing that allows you to simply pick up and play. The cars are more robust and easier to handle than in the Grand Prix mode. In this mode you are racing against the clock as well as other drivers. The clock in the centre of the screen starts with a number of seconds on it - the time given depends on the length of the track currently selected. As time counts down you can earn extensions and further race time by putting in good lap times and passing checkpoints.

Grand Prix

Individual car and driver behaviour has been calculated according to the official Formula 1 records from the 1995 season. Choosing to race as Reubens Barrichello will mean that your car will have a different performance to say that of Michael Schumacher. The cars in Grand Prix mode can also be tweaked allowing you to make final adjustments to downforce, handling etc. But be warned. The difference in car handling between Grand Prix and Arcade mode certainly takes some getting used to! Pit stops are available for both Arcade and Grand Prix racing.

After selecting either Grand Prix or Arcade mode you will move on to another screen where you can make decisions about the races and car performance as follows.

Single Race

Exactly what it says. A single one off race either against the rest of the field or as a duel. (see note on Duel p.12)

Championship

Find out whether you've really got what it takes. Puts you in the driving seat for a whole Championship season of up to 17 races.

Ladder

One car is marked as the car that you must finish ahead of. Over a 12 round Ladder you are given 3 attempts to beat the marked car with the ultimate object being to beat one driver from each of the other 12 teams. But be warned. As you make progress, the skill and ability of the driver in the marked car increases.

Car Set Up

Designed for optimum performance this feature allows you to give your vehicle some essential final tweaks. In both arcade and Grand Prix modes you can choose manual or automatic gear shift, brake assist on/off, and steering assist on/off. You may also adjust the downforce and set the starting fuel load. 100% fuel will take you the full race distance. Less than 100% will mean having to make pit stops for fuel.

Race Set Up

Allows you to make final adjustments to the weather conditions, tyre wear, car damage, race length and race order. You may also apply boost which means that during racing slower cars will catch up the faster ones.

Following this screen you will move onto another screen where you can make further essential adjustments as follows.

Skill Level

Use the Directional buttons on your Controller to move the arrow pointer across Easy, Medium or Hard. For the Formula 1 novice 'Easy' mode with with steering and brake assist is recommended.

Rounds

Allows you to adjust the number of rounds/races over which the Championship takes place. (Grand Prix mode only)

Game Type

Use the Directional buttons on your Controller to move the arrow between the choice of Full Grid (24-26 other cars) or Duel (a head to head race against one opponent). Note that there is no qualifying session for Duel racing. Press the X button to make your choice.

When you have completed these adjustments you will move on to the first of 3 screens which allow you to make choices regarding the team that you race for, the F1 driver whose style you will adopt, track selection and race qualification.

Team, Car & Driver Selection Screen

Use the Directional buttons on your Controller to scroll through the choices. Press the X button to make your choice.

Take your pick from the 13 Formula One racing teams, cars and drivers of the 1995 season.

When you have finished making your choices use the same highlight and select procedure as before to click on Continue. You will now be taken to the Circuit Selection screen.

Circuit Selection (Only available in single race mode)

The 17 Grand Prix circuits from across the globe are available, each track featuring its own unique driving characteristics.

When you have selected the track of your choice use the same highlight and select procedure as above to click on Continue. You will now move onto the Pre-Race screen.

Pre-Race

The final screen before the race begins allows you to make the choice between Practice, Qualifying or Race. Practice allows you to have an unlimited number of laps to get used to the currently selected track and is followed by a qualifying session (not available in Duel or Quick race mode) and then the race itself. Choose qualify in Grand Prix mode and you will have twelve laps in which to achieve your best lap time (1 lap in Arcade mode). This time will then be compared to all the other drivers qualification times and will dictate your grid position in the race proper which follows. If you do not wish to qualify then select

Race where you will start the race proper. However, your grid position will automatically be last. Therefore it makes sense to practice and then qualify to achieve the best position possible on the starting grid.
N.B. Any adjustments to car downforce and fuel loads that you make during practice and qualifying sessions will be carried over into the race proper.

In Race Menu

Press the START button on your Controller at any time during racing and you will pause the game and gain access to the in game menu. Using the same highlight and select procedure as before you may continue the race or end the current practice, qualifying or racing session which will then move automatically on to the next part of the game i.e. will move from practice to qualify, qualify to race and race to the race results screen.

You may also choose options which will allow you to alter a wide range of in-game settings as well as letting you abandon the race altogether. Abandoning the race will quit the current race or championship altogether and return you to the front end screen.

Pit Stop Menu

During racing in either arcade or Grand Prix mode you may need to make a pit stop to refuel, repair damage etc. Once you steer into the pit lane your car will be automatically taken to your teams garage and the pit stop menu will come up on screen. Use the Directional buttons on your Controller to move the highlighting effect around the menu choices. Press the X button on your Controller to make your choice. You may repair front and rear wings, change your tyres, refuel and adjust the downforce settings. Press the X button again when you are happy with the changes made and move on to the next menu

choice. Each change you make will take a number of seconds to complete so make your pit stop decisions carefully. As you become more skilled at moving around the pit stop menu your pit stop timings should come down. When you have completed your pit stop select the "Go" icon in the menu to leave the pit lane and rejoin the race.

End Of Race Menu - Single Race

Following the completion of a single race you will be presented with the race results screen. Following this you will be shown a menu which allows you to choose between replaying the race, restarting the race or going back to the front end screen.

End Of Race Menu - Championship

Following the completion of each race you will be presented with the championship results screen which shows your standing in the championship. Following this you will be shown a menu which allows you to choose between continuing the championship, replaying the race or returning to the front end. Returning to the front end will allow you to save your progress to a Memory card.
(see section on pages 8 to 9 "Saving A Game")

TV Cameras and Replays

Replays can be viewed from the TV cameras that are positioned at various points around the track - just like the real thing! Once you have chosen Replay from the End Of Race menu and the replay is rolling press the SELECT button on your Controller to bring up the camera menu. Holding the SELECT button down press the Square button which will toggle between TV and in- car cameras. Press the Triangle button to move the view to the car in front of that currently selected and the X button to the car behind. Pressing the circle button will take you back into your own vehicle.

CREDITS

BIZARRE CREATIONS

Programming

Martyn Chudley	Game Construction, Proprietor
Walter Lynsdale	3D Engine & Dynamics
Phil Snape	3D Utilities & Test Driver
Jonathan Amor	Sound & Menu Systems
Keith Pickford	Hardware Support & Code Structure
David Al-Daini	Artificial Intelligence

Artwork

Jon Dugdale	3D Modeller, Intro & Promo Artwork
Steve Heaney	3D Artist & Extro Artwork
Halli Bjornsson	3D Artist & Utility Assistance
Mark Akester	3D/2D Artwork & Front-end Design
Rick Leary	Textures & Backdrops

General

Sarah Dixon	Business & F1 Research

PSYGNOSIS

Production

Steve Riding	Executive Producer
Richard Baxter	Associate Producer
Bill Allen	Early Production

Music and sound

Philip Morris	Music Manager
Mike Clarke	In-Game Music
Tim Wright	SFX and Intro Sound
Stuart Ellis	Lead Guitar
Studio Facilities	Sound Company, London.
Sound Effects & Intro Theme	Tim Wright

Licensed tracks

Back to Shalla-Bal by Joe Satriani (Satriani)

From the CD Flying in a Blue Dream.
Published by Strange Beautiful Music
Licensed by RELATIVITY RECORDS

Summer Song by Joe Satriani

(Satriani)
From the CD The Extremist
Published by Strange Beautiful Music
Licensed by RELATIVITY RECORDS

Licensed tracks

Juice by Steve Vai (Vai)	From the CD Alien Love Secrets Published by Sy Vy Music Licensed by RELATIVITY RECORDS

Commentary

Murray Walker OBE	UK Commentary
Jochen Mass	German Commentary
Philippe Alliot	French Commentary
Carlos Riera	Spanish Commentary
Luigi Chiappini	Italian Commentary

Marketing and PR

Michaela Riches	Product Manager
Glen O'Connell	PR Manager
Michele Harris	Marketing Assistance

Packaging

Huw Thomas	Manual and Packaging Text
Richard Turner, Keith Hopwood	Manual and Packaging Artwork
Phil Rogerson	General Design

Testing and QA

Feargus Carroll	QA Manager
Chris Watson	QA Operations
Jason Platt	QA Testers
Alan Mawer	
Gary Nichols	
Paul Tweedle	
Dave Parkinson	
Stuart Allen	
Greig Brown	
Mark Inman	
Chris Graham	
Jonathon Wild	
Marvin James	
Lee O'Connor	
Brian Walsh	
Thomas Rees	
Alan McArdle	

Psygnosis World Wide

Clemens Wangerin	**German Product Manager**
Ingo Zaborowski	**German PR**
Thierry Genre	**French Product Manager**
Benoite Lavie	**French PR**
Diane Lefley	**Australian Product Manager**
Stefanie Wassell	**Australian PR**

Formula One Assistance

"Who Works in Formula 1":

Francois-Michel Gregoire	**Contacts and Assistance**
Marc Labat	**Photographs**
Jordan Grand Prix	**General Help**
FOCA, Fuji Television	**Licence Assistance**

Précautions

•Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumieuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu video

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

© 1996 Psygnosis Ltd. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Psygnosis Ltd. Développé par Bizarre Creations.

1 Player | Memory Card 1 block | Link Cable 2 Consoles | Optional Controller SLEH-0003

SLES-00298

QSOUND VIRTUAL AUDIO
GUIDE POUR UNE ÉCOUTE OPTIMALE

Félicitations! FORMULA ONE, le jeu que vous venez d'acheter, utilise le procédé QSound Virtual Audio de QSound Labs Inc. QSound est un procédé breveté, innovateur, qui améliore le champ sonore de façon spectaculaire et dépasse toutes les performances atteintes par les technologies sonores stéréo traditionnelles. Le résultat est un réalisme audio sans précédent.

Les lignes directives qui suivent vous aideront à tirer profit de QSound Virtual Audio au maximum.

QSound étant un procédé stéréo, il vous faut posséder une chaîne de lecture stéréo. Les suggestions qui suivent ont pour objectif de vous aider dans la configuration de votre système, de manière à obtenir une symétrie sonore des haut-parleurs gauche et droit.

Vos haut-parleurs doivent être placés à égale distance du point d'écoute. Assurez-vous qu'ils sont tous les deux placés selon le même angle (vous faisant face ou dirigés vers le point d'écoute, selon votre préférence). Placez les haut-parleurs à la même hauteur.

La distance entre les haut-parleurs ne doit pas être trop importante.

Si vous possédez un bouton permettant de réguler la balance, assurez-vous que celui-ci est centré. Si, dans le cas contraire, chaque haut-parleur est équipé d'un bouton permettant de contrôler le volume de façon individuelle, il vous faut régler chaque bouton de façon à ce que le volume de chaque haut-parleur soit similaire.

Bien que vous puissiez profiter du son amélioré sans vous trouver dans l'axe des deux haut-parleurs, vous entendrez une localisation sonore spectaculaire si vous vous placez entre eux. N'hésitez pas à consacrer un peu de temps à la configuration de votre système, car vous optimiserez le plaisir de jouer avec le son QSound intégré de FORMULA ONE.

QSound Labs, Inc. Calgary AB, Canada 403.291.2492
© 1995 QSound Labs, Inc. Tous droits réservés.

FORMULA 1

Bienvenue à Formula 1 - le SEUL jeu de course de Formula 1 officiel pour la PlayStation™.

Vivez toute l'expérience palpitante d'une saison entière de F1 en relevant le formidable défi lancé par les plus grands noms de la compétition de Formule 1. Schumacher ou Hill? Hakkinen ou Herbert? A vous de choisir. Vous avez le choix entre

13 équipes, 35 pilotes et 17 circuits

pour tenter de remporter le titre le plus convoité en course automobile moderne -

Champion du monde de Formule 1.

LA GRILLE DE DÉPART

Pour charger et exécuter Formula 1 sur votre PlayStation™ , suivez ces simples instructions.

1. Réglez votre PlayStation™ selon le mode d'emploi fourni avec le système.

2. Insérez la Manette 1 dans le premier Port de l'unité de commande de votre PlayStation™ . Ne jamais connecter ou déconnecter un périphérique ou une carte mémoire alors que la console est sous tension (ON).

3. Suivez les instructions pour ouvrir le Couvercle du disque et mettre le disque en place, face imprimée vers le haut.

4. Fermez le Couvercle du disques et mettez le système en marche pour commencer à jouer.

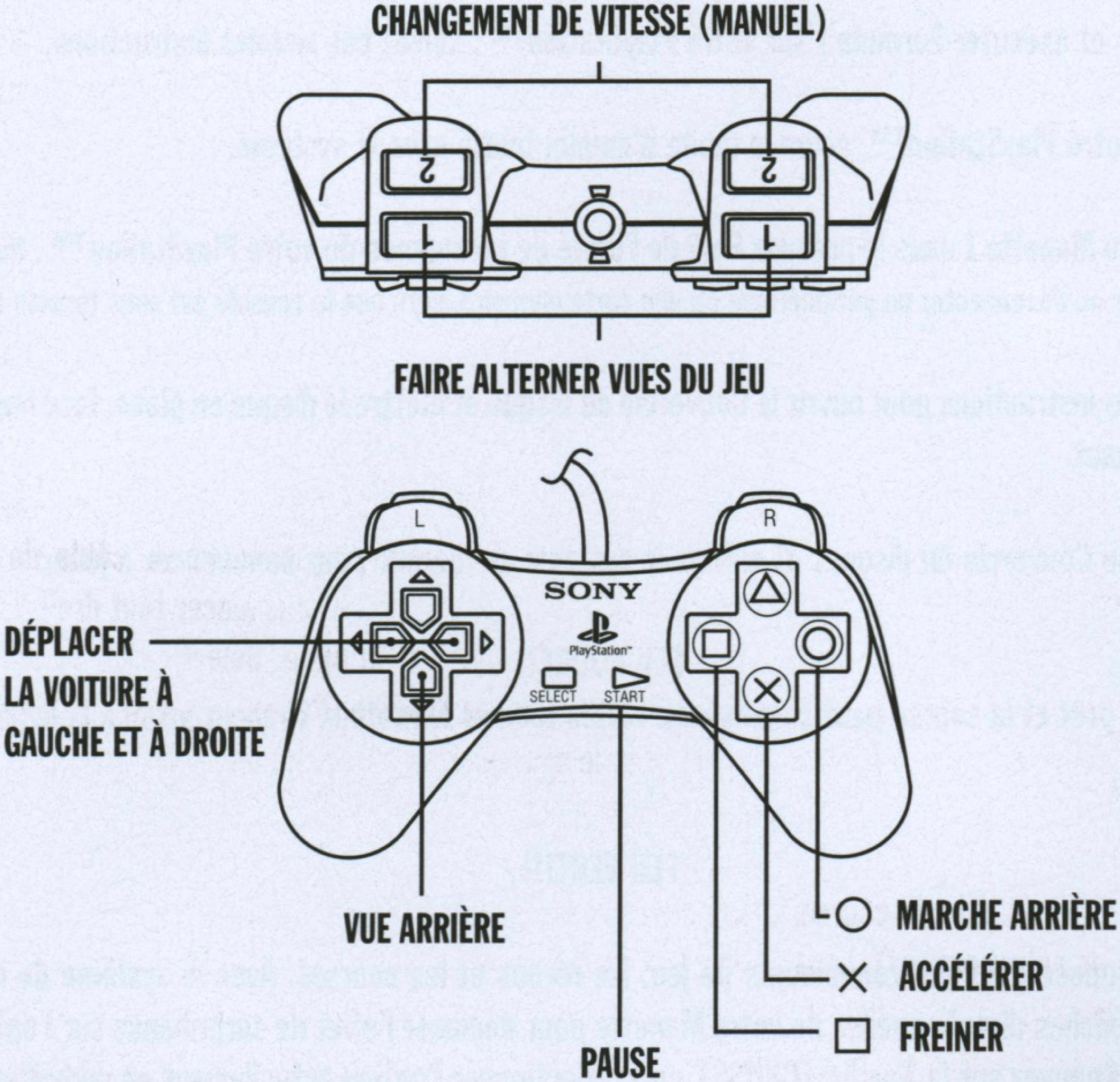
FEU ROUGE!!

OK, tout est prêt et la course peut commencer. Faites tourner le moteur, avancez jusqu'à la ligne rouge et...

FEU VERT!!!

Formula 1 propose deux environnements de jeu: les menus et les courses. Avec le système de menus, utilisez les Touches directionnelles de votre Manette pour déplacer l'effet de surbrillance sur l'option de votre choix. Appuyez sur la Touche [CROSS] pour sélectionner l'option actuellement en surbrillance.

GO!!!!



N.B.:
Il s'agit ici du réglage par défaut de la manette.

LES MENUS DE COURSE F1

Aprés le chragement, un menu vous propose de choisir parmi les versions suivantes: Anglais, Francais, Allemand, Espagnol ou Italien. Utilisez les touches directionnelles DROITE ou GAUCHE de votre manette pour passer d'une langue à l'autre. Appuyez sur la touche [CROSS] pour effectuer votre sélection. Le choix de la langue est suivi d'une séquence d'intro et de l'écran de licence. Appuyez sur la touche [CROSS] de votre manette si vous souhaitez sauter l'intro. Vous passerez ensuite à l'écran du menu principal.

A l'écran du menu principal, utilisez les touches directionnelles de votre manette pour déplacer l'effet de surbrillance et appuyez sur la touche [CROSS] pour effectuer vos sélections.

Sélectionnez One Player (Un joueur) pour commencer une course à un joueur. Sélectionnez Two Player (Deux joueurs) pour commencer une course à deux joueurs par l'intermédiaire du câble de liaison PlayStation™. Sélectionnez Quick Race (Course rapide) si vous voulez vous lancer tout droit dans une course de style arcade avec un choix fixe d'équipe, de pilote et de piste. Sélectionnez Options pour accéder à l'écran Game Options (Options de Jeu). Sélectionnez Resume (Reprendre) pour reprendre soit un championnat en cours que vous avez quitté pour le sauvegarder, soit un championnat chargé sur carte mémoire.

Avant de vous lancer dans la course, vous pouvez configurer le jeu selon vos préférences personnelles. Il vous suffit de sélectionner Options à l'écran du menu principal. Utilisez les touches directionnelles de votre manette pour déplacer l'effet de surbrillance sur l'écran Game Options et appuyez sur la touche [CROSS] pour faire votre choix. Vous pourrez alors modifier un grand nombre de réglages du jeu, comme suit:

Controller (Manette)

Choisissez l'une des huit configurations de manette. Si vous utilisez une manette analogique telle que la neGcon ou toute autre manette analogique, vous pourrez accéder à d'autres titres de menus à gauche du diagramme de manette. Utilisez-les pour modifier plusieurs réglages particuliers à ce type de manettes.

Formula 1 est compatible avec les manettes analogiques neGcon, Mad Catz et Per4mer.

Sound (Son)

Vous permet d'ajuster le volume du commentaire, de la musique, des bruits de foule et autres effets sonores. Vous pouvez également sélectionner Mono, Stereo, Q Sound ou Dolby Surround. Passez à l'écran CD Play pour faire vos sélections parmi la liste de plages.

High Scores (Meilleurs scores)

Voyez si vous pouvez arriver en haut du tableau des meilleurs scores.

Screen Set Up (Configuration d'écran)

Vous permet d'ajuster les positions verticale et horizontale de la fenêtre de jeu sur votre télévision.

Memory Card (Carte Mémoire)

Sélectionnez cette option pour accéder à un sous-menu dans lequel vous pouvez charger et sauvegarder des jeux et exécuter d'autres modifications à la configuration de votre carte mémoire. N.B. Vous ne devez JAMAIS retirer ou insérer une carte mémoire pendant que les opérations ci-dessous sont en cours.

Charger une partie

Insérez une carte mémoire contenant des parties précédemment sauvegardées dans votre l'Appareil PlayStation™. En suivant la même méthode de mise en surbrillance et de sélection que ci-dessus, passez de l'écran du menu principal à l'écran de la carte mémoire. Une fois que vous y êtes, utilisez les touches directionnelles HAUT et BAS de votre manette pour placer l'effet de surbrillance sur l'option "Load" (Charger). Ensuite, utilisez les touches directionnelles GAUCHE et DROITE pour faire défiler la liste des parties sauvegardées. Appuyez sur la touche [CROSS] pour sélectionner la partie sauvegardée que vous souhaitez charger. Retournez au menu Main Options (Options principales) en appuyant sur la touche [TRIANGLE] de votre manette et sélectionnez "Resume" (Reprendre). Votre choix sera alors chargé à partir de la carte mémoire.

Sauvegarder une partie - Course de championnat

Si vous souhaitez sauvegarder une partie, vérifiez s'il y a bien une carte mémoire insérée dans votre console PlayStation™. Après la fin d'une course et l'écran des résultats, vous verrez un écran d'options. A l'aide des touches directionnelles de votre manette, mettez l'effet de surbrillance sur l'option "Return to Front End" (Retour à l'écran de départ) et appuyez sur la touche [CROSS] pour la sélectionner. Cette action vous ramènera à l'écran du menu principal. A l'aide de la même méthode de mise en surbrillance et de sélection que ci-dessus, passez de l'écran du menu principal à l'écran de la carte mémoire. Une fois que vous y serez, utilisez les touches directionnelles HAUT et BAS de votre manette pour mettre l'effet de surbrillance sur l'option "Save" (sauvegarder) et appuyez sur la touche [CROSS] pour la sélectionner. Une fente apparaîtra tout juste à droite de la liste des options. Donnez un nom à la fente en utilisant les touches directionnelles HAUT et BAS pour passer d'une lettre de l'alphabet à l'autre et en appuyant sur la touche [CROSS] pour sélectionner chaque lettre. Une fois que vous aurez donné un nom à la fente, appuyez sur la touche [CROSS] de votre manette et la partie sera sauvegardée et assignée à cette fente. Enfin, utilisez la même méthode de mise en surbrillance et de sélection pour choisir "Exit" (Sortie) et quitter l'écran. Sélectionnez "Resume" (Reprendre) au menu principal si vous voulez ensuite continuer le championnat.

Sauvegarder une partie - Options par défaut

Si vous souhaitez sauvegarder vos réglages de préférences par défaut, choisissez tous vos réglages préférés à l'écran de départ et sauvegardez une partie intitulée "Default". Si la carte contenant la partie "Default" se trouve dans la fente 1 de la carte mémoire quand vous mettez la PlayStation™ en marche, ces réglages sont automatiquement chargés à l'écran de départ.

Delete (Effacer)

Choisissez cette option si vous souhaitez effacer des parties sauvegardées de votre carte mémoire. Utilisez la même méthode de mise en surbrillance et de sélection que précédemment pour choisir la partie à effacer.

Format Card (Formater carte)

Sélectionnez cette option pour formater une nouvelle carte mémoire. N.B.: Vous ne pouvez pas reformater une carte déjà formatée.

Exit (Sortie)

Vous ramène en arrière d'un écran. Vous pouvez également appuyer sur la touche [TRIANGLE] de votre manette pour revenir en arrière d'un écran où que vous vous trouviez dans les principaux menus du jeu. Une fois que le jeu est configuré comme vous le souhaitez, utilisez les touches directionnelles pour mettre l'effet de surbrillance sur la case Exit et appuyez sur la touche [CROSS] pour la sélectionner. Ces actions vous ramèneront à l'écran Main Menu (menu principal).

Quick Race (Course rapide)

Choisissez Quick Race pour une course de style arcade immédiate avec un choix d'équipe, de pilote et de circuit. Si vous sélectionnez cette option, vous passerez directement au jeu où toutes les options seront les mêmes que les dernières options choisies.
Toutefois, si vous choisissez de jouer à Un ou Deux joueurs, vous devrez choisir entre une course Arcade ou Grand Prix.

Arcade

Un style de course qui vous permet de jouer tout de suite. Les voitures sont plus robustes et plus faciles à manier qu'en mode Grand Prix. En mode Arcade, vous courez contre la montre ainsi que contre d'autres pilotes. Le chronomètre au centre de l'écran indique un certain nombre de secondes - le temps donné dépend de la longueur de la piste actuellement sélectionnée. Au fur et à mesure du compte à rebours, vous pouvez gagner des prolongations en réalisant des bons temps de tours et en passant des postes de contrôle.

Grand Prix

Le comportement individuel des voitures et des pilotes a été calculé en se basant sur les données officielles de la saison 1995 de Formule Un. Si vous choisissez d'être le pilote Reubens Barrichello, votre voiture se conduira différemment de celle de Michael Schumacher, par exemple. En mode Grand Prix, les voitures peuvent également être mises au point pour vous permettre d'effectuer des réglages techniques finaux. Faites attention. La différence entre la tenue de route des voitures de Grand Prix et des voitures d'Arcade est considérable. Des arrêts au stand sont possibles aux deux modes.
Une fois que vous aurez sélectionné le mode Grand Prix ou Arcade, vous passerez à un autre écran auquel vous devrez prendre des décisions en ce qui concerne les courses et la performance des voitures.

Single Race (Une seule course)

Se passe d'explications. Une seule course contre tous les autres ou en duel. (voir note sur le Duel p 12)

Championship (Championnat)

Découvrez si vous avez vraiment la trempe qu'il faut. Cette option vous met sur le siège du pilote pour toute une saison de championnat, comprenant un maximum de 17 courses.

Ladder (Echelle)

Une voiture est marquée comme étant la voiture devant laquelle vous devez finir. Avec une échelle de 12 tours, vous disposez de 3 tentatives pour battre la voiture marquée. L'objectif suprême est de battre un pilote de chacune des 12 autres équipes. Faites attention. Plus vous progressez, plus le pilote de la voiture marquée est habile.

Car Set Up (Réglages de la voiture)

Conçu pour optimiser la performance, ce dispositif vous permet d'effectuer certaines mises au point sur votre voiture. Aux modes Arcade et Grand Prix, vous pouvez choisir un changement de vitesse manuel ou automatique, le freinage assisté (ou non) et la direction assistée (ou non). Vous pouvez également ajuster la force d'attraction vers le bas et régler la charge de carburant de départ. Une charge de carburant de 100% vous permet de parcourir toute la distance de la course. Moins de 100% signifie que vous devrez vous arrêter au stand pour vous ravitailler en carburant.

Race Set Up (Réglages de course)

Vous permet de modifier les réglages des conditions météorologiques, de l'usure des pneus, de l'endommagement de la voiture, de la longueur et de l'ordre de la course. Vous pouvez également appliquer un 'boost' (suralimentation), ce qui signifie que, pendant la course, les voitures plus lentes pourront rattraper les plus rapides.

Après cet écran, vous passerez à un autre écran auquel vous pourrez effectuer d'autres mises au point essentielles.

Skill level (Niveau d'habileté)

Utilisez les touches directionnelles de votre manette pour mettre le pointeur en forme de flèche sur Easy (facile), Medium (moyen) ou Hard (difficile). Pour les débutants, le mode 'Easy' avec freinage et direction assistés est recommandé.

Rounds (Tours)

Vous permet d'ajuster le nombre de tours/courses du championnat. (Mode Grand Prix uniquement).

Game Type (Type de jeu)

Utilisez les touches directionnelles de votre manette pour mettre la flèche sur "Full Grid" (Grille complète) (24-26 autres voitures) ou Duel (une course contre un seul adversaire). Notez qu'il n'y a pas de séance de qualification pour la course en Duel. Appuyez sur la touche [CROSS] pour faire votre choix. Une fois que vous aurez effectué toutes ces mises au point, vous passerez au premier des 3 écrans qui vous permettent de choisir l'équipe pour laquelle vous courrez, le pilote de F1 dont vous adopterez le style, la piste et les qualifications.

Ecran de sélection de l'équipe, de la voiture & du pilote

Utilisez les touches directionnelles de votre manette pour faire défiler les choix. Appuyez sur la touche [CROSS] pour sélectionner.

Faites votre choix parmi les 13 équipes, voitures et pilotes de la saison 1995 de Formule Un.

Quand vous aurez terminé, utilisez la même méthode de mise en surbrillance et de sélection que précédemment pour cliquer sur Continue. Vous passerez ensuite à l'écran Circuit Selection.

Sélection de Circuit
(disponible uniquement en mode de course individuelle)

Les 17 circuits du Grand Prix, aux quatre coins du monde, sont disponibles et chaque piste a ses caractéristiques propres.

Une fois que vous aurez sélectionné une piste, utilisez la même méthode de mise en surbrillance et de sélection que ci-dessus pour cliquer sur Continue. Vous passerez ensuite à l'écran Pre-Race (Pré-course).

L'écran pré-course

Le dernier écran avant le début de la course vous permet de choisir entre Practice (entraînement), Qualifying (qualification) ou Race (course). L'entraînement vous permet de faire un nombre illimité de tours pour vous habituer à la piste actuellement sélectionnée et est suivi d'une séance de qualification (non disponible en mode Duel ou Quick Race) puis de la course elle-même. Choisissez la qualification en mode Grand Prix et vous aurez douze tours pour établir votre meilleur temps de tour (1 tour en mode Arcade). Ce temps sera alors comparé aux temps de qualification de tous les autres pilotes et dictera les positions sur la grille de départ de la course à proprement parler. Si vous ne souhaitez pas passer

par la qualification, sélectionnez Race et vous commencerez la course. Toutefois, vous serez automatiquement mis(e) en dernière position sur la grille de départ. Il est donc logique que vous vous entraîniez et que vous vous qualifiez pour obtenir la meilleure positon possible sur la grille de départ. N.B. Toute modification de la force d'attraction vers le bas et des charges de carburant de la voiture effectuée pendant l'entraînement et les séances de qualification sera conservée pour la course.

Menu en course

Appuyez sur la touche START] de votre manette à tout moment pendant la course et vous mettrez la partie sur pause pour accéder au menu de jeu. En utilisant la même méthode de mise en surbrillance et de sélection que précédemment, vous pouvez continuer la course ou terminer la séance d'entraînement, de qualification ou la course en cours, ce qui vous fera automatiquement passer à la phase suivante du jeu à savoir, de l'entraînement à la qualification, de la qualification à la course et de la course à l'écran des résultats.

Vous pouvez aussi choisir des options qui vous permettront de modifier un éventail important de réglages du jeu ou bien tout simplement abandonner la course. L'abandon entraîne la sortie de la course ou du championnat en cours et le retour à l'écran de départ.

Menu Arrêt au stand

Pendant la course, en mode Arcade ou Grand Prix, vous aurez peut-être besoin de vous arrêter au stand pour vous approvisionner en carburant, faire des réparations, etc. Dès que vous tournez dans la voie d'accès au stand, votre voiture est automatiquement amenée au garage de l'équipe et le menu de l'arrêt au stand apparaît sur l'écran. Utilisez les touches directionnelles de votre manette pour déplacer l'effet de surbrillance sur les choix disponibles. Appuyez sur la touche [CROSS] de votre manette pour effectuer votre choix. Vous pouvez réparer les ailes avant et arrière, changer les pneus, faire le plein de carburant et ajuster les réglages de force d'attraction vers le bas. Appuyez de nouveau sur la touche

[CROSS] quand vous êtes satisfait(e) des changements effectués et passez au choix de menu suivant. Chaque changement prend un certain nombre de secondes et vous devez donc faire très attention quand vous prenez vos décisions. Quand vous serez plus habitué(e) au menu de l'arrêt au stand, vos temps d'arrêt devraient diminuer. Une fois que vous avez terminé votre arrêt au stand, sélectionnez l'icône "Go" du menu pour quitter le stand et reprendre la course.

Menu de fin de course - Course individuelle

Après une course individuelle, l'écran des résultats apparaît. Après cet écran, vous verrez un menu qui vous permettra de choisir entre rejouer la course, recommencer la course ou retourner à l'écran avant.

Menu de fin de course - Championnat

Après chaque course, l'écran des résultats du championnat apparaît. Il montre votre position dans le championnat. Après cet écran, vous verrez un menu qui vous permettra de choisir entre continuer le championnat, rejouer la course ou retourner à l'écran de départ. Le retour à l'écran de départ vous permettra de sauvegarder votre progression sur une carte mémoire.
(voir section p8-9 "Sauvegarder une partie")

Caméras TV et ralentis

Les ralentis peuvent être vus à partir des caméras TV qui sont positionnées autour du circuit - tout comme dans la réalité! Une fois que vous avez choisi Replay (ralenti) au menu "End Of Race" (Fin de course) et que le ralenti est en cours, appuyez sur la touche SELECT de votre manette pour faire apparaître le menu caméra. Sans lâcher la touche SELECT, appuyez sur la touche [SQUARE] pour alterner entre les caméras TV et les caméras à bord de la voiture. Appuyez sur la touche [TRIANGLE] pour passer à la vue de la voiture en tête de celle qui est actuellement sélectionnée et sur la touche [CROSS] pour passer à la vue de la voiture qui se trouve derrière. Appuyez sur la touche [CIRCLE] pour retourner à votre propre véhicule.

BIZARRE CREATIONS

Programmation

Martyn Chudley	Construction du jeu, propriétaire
Walter Lynsdale	Moteur & dynamique 3D
Phil Snape	Dispositifs 3D & pilote d'essai
Jonathan Amor	Sons et menus
Keith Pickford	Assistance matériel & structure code
David Al-Daini	Intelligence artificielle

Présentation graphique

Jon Dugdale Maquettiste	3D, présentation graphique intro & promo
Steve Heaney	Artiste 3D & présentation graphique extro
Halli Bjornsson	Artiste 3D & Assistance dispositifs
Mark Akester	Présentation graphique 3D/2D & conception avant
Rick Leary	Textures & toiles de fond

Général

Sarah Dixon	Affaires & recherche F1

PSYGNOSIS

Production

Steve Riding	Producteur délégué
Richard Baxter	Producteur adjoint
Bill Allen	Début de production

Musique et Son

Philip Morris	Directeur musical
Mike Clarke	Musique de jeu
Tim Wright	Effets sonores et son Intro
Stuart Ellis	Guitare principale
Studio	Sound Company, Londres
Effets sonores & thème de l'intro	Tim Wright

Plages autorisées

Back to Shalla-Bal par Joe Satriani (Satriani)	Du CD Flying in a Blue Dream. Edité par Strange Beautiful Music Autorisé par RELATIVITY RECORDS
Summer Song par Joe Satriani (Satriani)	Du CD The Extremist Edité par Strange Beautiful Music Autorisé par RELATIVITY RECORDS

Plages autorisées

Juice par Steve Vai (Vai) — Du CD Alien Love Secrets
Edité par Sy Vy Music
Autorisé par RELATIVITY RECORDS

Commentaire

Murray Walker OBE	Commentaire GB
Jochen Mass	Commentaire allemand
Philippe Alliot	Commentaire français
Carlos Riera	Commentaire espagnol
Luigi Chiappini	Commentaire italien

Marketing et relations publiques

Michaela Riches	Responsable produit
Glen O'Connell	Responsable RP
Michele Harris	Assistance marketing

Conditionnement

Huw Thomas	Texte du manuel et de l'emballage
Richard Turner, Keith Hopwood	Présentation graphique du manuel et de l'emballage

Essais et assurance qualité

Feargus Carroll	**Manager AQ**
Chris Watson	**Opérations AQ**
Jason Platt **Alan Mawer** **Gary Nichols** **Paul Tweedle** **Dave Parkinson** **Stuart Allen** **Greig Brown** **Mark Inman** **Chris Graham** **Jonathon Wild** **Marvin James** **Lee O'Connor** **Brian Walsh** **Thomas Rees** **Alan McArdle**	**Essais AQ**

Psygnosis dans le monde entier

Clemens Wangerin	**Manager produit allemand**
Ingo Zaborowski	**Relations publiques Allemagne**
Thierry Genre	**Manager produit français**
Benoite Lavie	**Relations publiques France**
Diane Lefley	**Manager produit australien**
Stefanie Wassell	**Relations publiques Australie**

Assistance Formule Un

Qui travaille en Formule Un:

François-Michel Grégoire	**Contacts et Assistance**
Marc Labat	**Photographies**
Jordan Grand Prix	**Assistance générale**
FOCA, Fuji Television	**Assistance Licence.**

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

Customer Service Numbers

• Australia	02 611 4574
• Austria	0222 61051 111
• Belgium	025 020 593
• Denmark	31 23 24 04
• France	01 30 89 15 15
• Germany	069 66 54 33 00
• Ireland	+44 (0) 990 333 555
• Italy	06 33018241
• Netherlands	049 562 46 47
• New Zealand	09 479 7459
• Norway	66 90 43 10
• Spain	902 102 102
• Sweden	(+46) 08 510 100 50
• Switzerland	052 243 0 555
• UK	0990 99 88 77
• Greece	(0030-1) 6877701
• Portugal	(01) 354 02 30

SLES-00298

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

711719626923